

# TEARÉ 2

Hors saison 3 - Rendez-vous  
sous couverture





## Rendez-vous sous couverture

### Synopsis

Se rendant à un rendez-vous avec un contact de l'Organisation, les héros découvrent qu'il a disparu. Ils se dirigent chez lui et y rencontrent des clones qui le cherchent eux aussi. Finalement, les héros retrouvent sa trace et se rendent dans un village voisin, Maximiacus. La rencontre se fait d'abord à coups de tromblons et d'explosifs mais le contact est finalement retrouvé. Il révèle alors la raison de sa disparition, une simple conversation surprise entre deux individus.

Dans le second acte, les héros cherchent à obtenir la date et le lieu de la transaction entre Moloch et Balam. Une fois ceux-ci découverts, ils peuvent s'y rendre et découvrent la nature de l'artefact. Mais dans l'ombre veille un individu qui espère bien s'en saisir.

Les héros ont à leur disposition plusieurs moyens de parvenir à trouver les informations qui leur manquent, soit le moment et le lieu de la transaction et, accessoirement, la nature de l'artefact. S'ils veulent obtenir un maximum d'informations, ils peuvent bien sûr recourir à toutes les méthodes, mais ils augmentent par conséquent les risques de se faire prendre.

### Résumé

André Moloch est un antiquaire respecté du vieux Lyon, un chasseur de trésors grisonnant dont les méthodes sortent parfois des sentiers de la légalité. À l'affût du moindre objet recelant une importante valeur financière, il s'est par le passé acoquiné avec divers malandrins, cambrioleurs et monte-en-l'air afin d'obtenir les biens convoités par d'influents commanditaires. Malheureusement pour lui, certaines affaires n'ont pas eu le dénouement prévu et l'un de ses créanciers, en la personne de Cyprien Balam, ne tolère que de très loin l'échec des personnes qu'il emploie. Pour se racheter aux

#### Le royaume du prêtre Jean

La légende du prêtre Jean débute au XIII<sup>e</sup> siècle à la cour du pape Calixte II. Elle fait état d'un roi très pieu, autrement appelé le prêtre Jean, qui aurait gouverné un royaume où régnaient la paix et les valeurs unistes, et dans lequel se trouveraient des richesses incommensurables. Durant des siècles, des expéditions furent menées dans les colonies et dans l'Empire du milieu afin de découvrir le royaume mais aucune ne parvint à en trouver la moindre trace, si ce n'est la possibilité qu'il s'agisse d'une île. Plusieurs personnalités, comme Gengis Khan ou le roi David de Géorgie, furent associées au prêtre Jean. Aujourd'hui, le royaume est un mythe, et pour certains penseurs, un canular ou une tentative de manipulation de l'opinion publique destinée à motiver des croisades.

Si la légende a vu le jour via une correspondance et quelques témoignages au début du XII<sup>e</sup> siècle, la réalité a quant à elle une saveur dénuée de toute grandeur et de toute royauté. Le livre connu sous le nom de *Saga du prêtre Jean* est un carnet de voyage rédigé au XIII<sup>e</sup> siècle par un explorateur ottoman, Zacharia Kemal. Rédigé en langue ottomane, il retrace les pérégrinations de l'explorateur et décrit ses découvertes au moyen de croquis et d'illustrations. Mais entre les signes et dans les croquis se cachent des indices sur la localisation du mystérieux royaume.

yeux de son employeur, et surtout afin d'éviter une mort violente, Moloch a déniché un exemplaire en bon état de la *Saga du prêtre Jean*, un recueil mythique qui indiquerait l'emplacement du royaume du prêtre Jean. Soucieux d'assurer ses arrières, Moloch a donné rendez-vous à Balam à *Larbalète*, un restaurant lyonnais du quartier de la Guillotière, un lieu où Moloch a de nombreux amis.

Ce qu'ignore Moloch, c'est que Cyprien Balam est un agent des Manufactures Graff, un expert en artefacts de toutes sortes et un historien reconnu malgré son jeune âge. Officiellement, il dirige l'antenne locale d'*Aventures et Explorations*, une société spécialisée dans le voyage virtuel. Officieusement, il utilise ses voyages pour partir à la recherche d'artefacts.

La transaction aurait pu passer inaperçue si

Gaëtan Poussain, un jeune étudiant, n'avait pas surpris la conversation téléphonique entre Balam et Moloch. Et cette même conversation ne l'aurait pas intéressé s'il n'était pas un pion infiltré de l'Organisation. Poussain n'a entendu que quelques mots – Moloch, artefact, restaurant, transaction – si bien qu'il a cherché à obtenir plus d'informations en fouinant dans les affaires de son supérieur. Tout ce qu'il a pu récolter, c'est de s'être fait repérer et d'avoir été poursuivi par des gardes avant de parvenir à s'enfuir. Plutôt que de retourner chez lui, il a fui, complètement paniqué, jusqu'au village de Maximiacus, afin de se cacher dans une Case de l'Organisation.

Les héros entrent en scène alors qu'ils sont censés rencontrer Poussain. Comme celui-ci ne se montre pas, ils devront retrouver sa trace et sauront alors qu'ils doivent récupérer le livre avant qu'il ne tombe entre les mains de Balam ou de l'Arbalétrier.

## Prologue

Lyon, de bon matin. Les héros ont été contactés individuellement par Elya, une historienne amérindienne membre de l'Organisation qui les a chargés de rencontrer un autre Pion. Elle n'a pas pris le temps de leur donner des indications précises, comme une photographie ou sa description. Tout ce qu'ils ont, c'est son nom, Gaëtan Poussain, ainsi que l'heure et le lieu du rendez-vous - Lyon, place des Terreaux, fontaine de Bartholdi, 9h00. Elya a tout de même transmis un mot de passe destiné à identifier le contact : les héros devront déclarer « **Vous avez appris la nouvelle ?** », ce à quoi Poussain devra répondre « **Oui, je la trouve bien jolie.** » Si les héros s'estiment nombreux pour une simple prise de contact, c'est pour parer à toute éventualité : « **On ne sait jamais, avec les Manufactures Graff qui laissent traîner leurs agents partout** », dixit Elya.

## Introduction

La place, rectangulaire, est bordée par l'hôtel de ville à l'est, le palais Saint-Pierre ou musée des beaux-arts au sud, la galerie des Terreaux

à l'ouest et des bâtiments civils au nord. Sur la route pavée séparant la place des bâtiments civils sont alignés des espaces dédiés aux coches où chevaux et cochers attendent patiemment que quelqu'un vienne réclamer une course. La fontaine de Bartholdi, représentant une femme et un enfant sur un char tiré par des chevaux, trône en son centre. C'est un lieu de rendez-vous habituel où se rencontrent nombre de personnes à toute heure du jour et de la nuit. Lorsque les héros s'y rendent pour y rencontrer leur contact, ils peuvent déjà y trouver une vingtaine de personnes qui attendent ou devisent ensemble, consultant parfois leur montre à gousset ou leur grimoire digital.

La rue Sainte-Catherine, au nord de la place, est très animée en cette matinée. Les artisans du textile ont ici leurs boutiques ; ils chargent et déchargent leurs biens en pleine rue dans des chariots motorisés et hèlent les passants pour qu'ils viennent admirer la qualité de leurs tissus. Des vêtements de luxe sont exposés dans les vitrines : manteaux de velours, hauts-de-forme, vestes noires et cravates blanches pour messieurs côtoient corsages, bottines vernies, robes de satin et chapeaux pour mesdames.

Dans la rue Sainte-Marie des Terreaux, au nord de la place, s'époumonent des moines capucins en bure austère. Ils invitent les passants à donner l'obole pour les nécessiteux dans la chapelle dédiée à Sainte-Marie. « **Gloire à l'Unique, un écu pour les indigents !** » braillent-ils sans cesse à qui peut les entendre.

Devant les portes de l'hôtel de ville se pose un aérodrome de la Gendarmerie Royale. Les hallebardiers de la mairie, équipés de leur plastron et de leurs atours d'apparat, se pressent pour accueillir un officier de la noblesse portant une rapière au côté. Deux miliciens armés de mousquets d'assaut sortent du véhicule et encadrent l'officier qui pénètre ensuite dans le bâtiment.

Dans le coin sud-ouest de la place se trouve un grand kiosque d'informations. L'espace est protégé des intempéries par de grandes vitres maintenues par des armatures en fer forgé. Un crieur public holographique annonce les dernières nouvelles et accueille les passants tandis que des écrivains publics transcrivent de leur plus belle écriture, sur papier ou sur parchemin, les doléances des clients, rédigeant aussi bien des formulaires administratifs que des lettres officielles ou personnelles. Une dizaine d'écrans permettent d'accéder aux dernières informa-

tions, d'envoyer des messages ou d'obtenir des renseignements sur des lieux ou des personnes. Des caméras de sécurité parfaitement visibles dissuadent quiconque de dégrader cet espace ouvert au public.



## Rendez-vous manqué

### Place des Terreaux, 09h01

À l'heure convenue, les héros se retrouvent devant la fontaine de Bartholdi. Une église proche sonne la neuvième heure de la matinée. Les rues se remplissent de travailleurs et de passants, de bourgeois et d'aristocrates. Une minute plus tard, Poussain n'est toujours pas arrivé. Lorsqu'ils le souhaiteront, les héros pourront chercher par eux-mêmes leur contact.

S'ils le cherchent dans la foule, réclamez-leur un jet de **Sagacité (psychologie)** [1] : avec une **MR 0**, ils aperçoivent un jeune homme seul, vêtu comme un bourgeois, qui paraît anxieux et jette des regards furtifs autour de lui. Avec une **MR 1**, ils sentent que son regard ne se porte pas particulièrement sur eux. C'est effectivement le cas, car ce jeune homme attend sa fiancée qui apparaîtra peu de temps après que les héros l'ont remarqué. Avant cela, ils peuvent avoir envie d'aller lui parler, pensant qu'il s'agit peut-être de leur contact.

Au bout d'un moment, les héros finiront par comprendre que Gaëtan Poussain ne viendra pas au rendez-vous. Il ne leur restera que deux choix : soit contacter Elya pour l'avertir, soit retrouver Poussain par eux-mêmes. Contactée par téléphone, Elya s'inquiète et demande aux héros d'aller chez Poussain - dont elle leur donne l'adresse - pour prendre de ses nouvelles. Si un héros annonce qu'il va plutôt tenter d'obtenir des informations sur Poussain via le kiosque à nouvelles, il obtient facilement son adresse, dans le quartier de la Croix-Rousse.

### L'appartement de Poussain

Le logement de Gaëtan Poussain se situe dans le quartier de la Croix-Rousse, au nord de Lyon, une ancienne zone industrielle transformée en quartier résidentiel populaire. Des chaussées étroites et déformées par le temps, bordées de

platanes et de bacs à fleurs, desservait autrefois les entrepôts et les petites entreprises textiles, jusqu'à ce que des espaces plus spacieux et plus faciles d'accès soient établis dans d'autres zones de la ville. On y trouve dorénavant des hangars, des comptoirs et des entrepôts transformés en logements pour la classe moyenne. La vie y est agréable et le calme y règne en maître. On y voit souvent passer calèches et coches, quelques utilitaires motorisés et des transports en commun.

Poussain est locataire d'un loft construit au premier étage d'un ancien entrepôt de rouleaux de soie. L'accès se fait par un escalier de métal extérieur qui mène directement devant la porte d'entrée. Le rez-de-chaussée est en cours de travaux pour le compte d'un particulier ; les travaux ont l'air en suspens car personne n'a l'air d'y travailler depuis un bon moment.

Avant que les héros n'arrivent, trois clones de la Graff sont déjà sur les lieux. K-015 patiente au volant de la calèche motorisée qui a amené le groupe, une sportive Citronault noire. Le véhicule est garé sur le trottoir, entre deux arbres, et le clone observe le loft de Poussain. Ses deux comparses sont déjà à l'intérieur et ont saccagé l'appartement, à la recherche du moindre indice qui pourrait leur révéler l'endroit où se cache leur cible. L-028 et S-103 sont en communication permanente avec K-015 et se tiendront prêts à quitter les lieux à son signal. En cas de confrontation, ils chercheront à fuir plutôt qu'à se débarrasser de leurs opposants. Les trois clones sont pourvus d'une capsule qui libère une toxine transformant leur sang en poussière et réduisant leur chair en bouillie en quelques minutes, dans le cas où ils seraient pris et dans l'incapacité de fuir rapidement. S'ils sont capturés, un interrogatoire ne mènera à rien, leurs souvenirs sont rendus inaccessibles par une programmation mentale efficace.

Lorsque les héros arrivent à proximité de l'appartement, réclamez-leur un jet de **Vigilance (observation)** [1]. Ceux qui obtiennent une **MR 0** aperçoivent, garée sur le trottoir d'en face et à une vingtaine de mètres de là, une calèche sportive noire rutilante, un véhicule qui dénote par rapport à ce qu'on peut trouver dans le quartier. Avec une **MR 1**, un personnage discerne la présence d'un conducteur, et avec une **MR 2**, on peut voir qu'il observe le loft de Poussain. Si les héros s'en approchent discrètement, demandez-leur un jet en opposition de **Discrétion** contre l'**Esprit** du Sans-ventre. S'ils ne sont



### Laure Vincent

**Apprenti** : Corps 2/8, Combat 2/8, Esprit 2/8 (analyse d'informations 3/8), Social 2/8, PV 7, BD 0, Enc 0

pas particulièrement discrets ou s'ils sont repérés par K-015, celui-ci allume le moteur et met les gaz tout en prévenant ses comparses qu'il a été repéré et qu'il va faire un tour avant de venir les chercher. Si les héros parviennent à s'approcher en toute discrétion de la calèche, ils auront toute latitude quant aux actions qu'ils souhaitent entreprendre. Quoi qu'il arrive, K-015 tentera, s'il en a la possibilité, de prévenir ses compagnons et de fuir plutôt que de se lancer dans un combat en sous-nombre.

Dès que les héros se trouvent devant la porte du loft, réclamez-leur un jet de **Vigilance (écoute)** [1] si L-028 et S-103 n'ont pas été prévenus de leur arrivée. Ceux qui réussissent perçoivent le bruit de meubles déplacés et d'objets tombant au sol. Si les deux clones ont été prévenus, ils se cachent : L-028 va dans la cuisine, déployant sa mutation, tandis que S-103 se rend dans la chambre. Si les joueurs adoptent une tactique toute en finesse, opposez des jets de **Discrétion** et de **Vigilance**. L-028, qui use de sa mutation Mimétisme, tentera de fuir par la porte-fenêtre de la cuisine et sautera par-dessus le balcon s'il se rend compte que ses opposants sont trop nombreux. S-103 utilisera quant à lui sa mutation Cri paralysant pour immobiliser ceux qui l'auront trouvé, ce qui devrait lui laisser le champ libre pour fuir par la porte d'entrée ou, si l'adversité lui paraît trop coriace, par le balcon de la chambre.

Les clones qui parviennent à s'enfuir se rendent directement au bureau de Cyprien Balam. Les héros peuvent dans ce cas tenter de les poursuivre dans les rues de Lyon, à pieds ou à bord d'un véhicule. Ceux qui sont pris activent la capsule cachée dans une dent et meurent sur le coup, tandis que leur corps se décompose pour ne laisser qu'un amas de chairs sanguinolentes.

Dès que les héros se sont débarrassés, d'une quelconque façon, des clones de la Graff, une nouvelle venue fait son entrée. Laure Vincent,

journaliste au journal La Croix et petite amie de Gaëtan Poussain rentre dans l'appartement. Voyant le désordre et, peut-être, les blessures des héros, son attitude passe immédiatement à **méfiante**. Elle ne se laissera pas démonter par la situation et la présence des intrus, et exigera de savoir ce qu'ils ont fait de Gaëtan car elle le cherche depuis trois jours. Il faudra de bons arguments et quelques jets de compétences sociales pour que Laure leur parle d'une maison de Maximiacus (cf. *épisode Kaléidoscope, livre de base p.272*) où elle et Gaëtan ont passé quelques fins de semaines. Si un personnage parvient à faire passer l'attitude de Laure à **neutre**, celle-ci propose aux héros de les accompagner.

## Maximiacus, deux minutes d'arrêt !

Le village agricole de Maximiacus, fort d'un peu plus de 3000 habitants, se trouve à 35 kilomètres au nord-est de Lyon. On y accède par la route de Lyon, une chaussée de terre battue que seuls empruntent de vieux cochons publics Lafitte faisant le trajet quotidiennement, ou via la voie ferrée, en empruntant le train de marchandises qui y fait un arrêt tous les jours. Deux wagons sont dévolus aux secondes classes et, étonnamment, un wagon à la première classe car la ligne fait son arrêt à proximité de Geneva, en Helvetia. Les héros peuvent user des véhicules à leur disposition s'ils en possèdent : un aérodyne mettra environ 30 minutes à se rendre au village tandis qu'un véhicule motorisé mettra au moins autant de temps qu'un coche à cause du mauvais état de la route. Dans ce dernier cas, un jet raté de **Pilotage (calèche)** [1] signifie un contretemps, tel qu'une crevaillon ou un problème mécanique, qui doublera la durée du trajet.

Le village est bordé de champs de blé, de maïs et de colza, tous appartenant au baron de Plessis propriétaire de la compagnie **Céréales Agricoles** et possesseur d'un domaine qu'on peut apercevoir lorsqu'on arrive à Maximiacus. À l'entrée sud du village, les voyageurs peuvent faire une halte **Aux berges de la rivière**, un établissement

### Clones des Manufactures Graff

Corps 2/8, Combat 3/8, Esprit 2/8, Social 1/8, PV 7, BD 0, Enc 0

**Équipement** : capsule de poison, communicateur miniature

**Mutation de K-015** : Récupération 1 (visible)

**Mutation de L-028** : Mimétisme 1 (visible)

**Mutation de S-103** : Cri paralysant 1 (visible)

roturier dirigé par Jean Huzac et son épouse. La place du centre du village accueille la mairie et le *Café de l'union*, le lieu de rendez-vous des locaux. Plus loin, l'*Hôtel Beau-Séjour*, un établissement dirigé par la famille Lutterec, est fréquenté par la bourgeoisie et la petite noblesse de passage. Un kiosque à nouvelles rudimentaire, sis près d'un vieux chêne, permet de consulter le journal local et de communiquer via un terminal téléphonique filaire. La façade austère d'une ancienne fabrique, à 5 kilomètres de là, accueille un poste de gendarmerie, placé sous la direction du bourru capitaine Delorme. Enfin, à l'est de la place se trouve l'église Saint-André, administrée par le père Francis, et le cimetière.

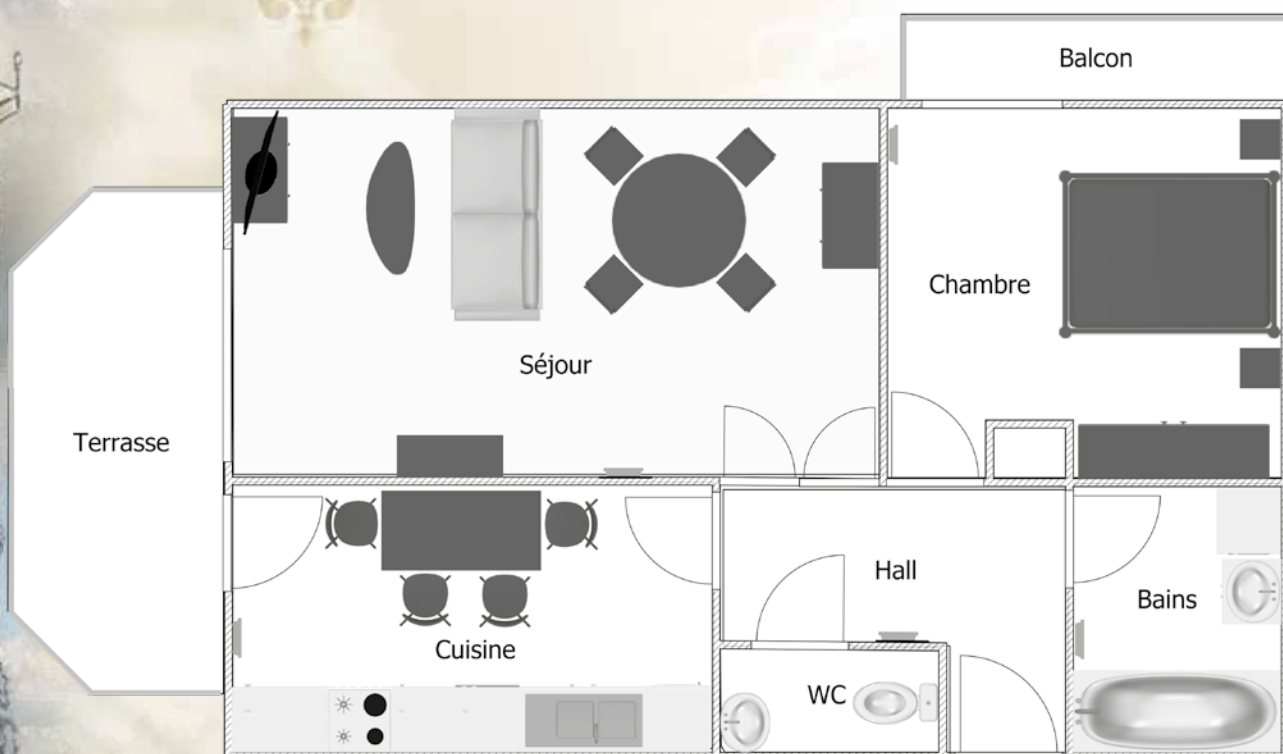
### Une ferme retranchée

Gaëtan Poussain a trouvé refuge dans une ancienne ferme transformée en résidence secondaire, à la sortie du village, au nord, à proximité de la route de Villieu. La demeure, qui ne possède plus qu'un logement, une grange et une basse-cour où s'étaient quelques clapiers et cages remplis de fleurs colorées, est une Case de l'Organisation, une planque discrète à l'abri des regards. Près de là se trouvent un bois et un étang, et plus loin, les champs de blé et les silos de la compagnie *Céréales Agricoles*. Gaëtan vient parfois s'y ressourcer, loin de l'agita-

tion de la ville, mais actuellement, il est sur les dents, conscient que ses ennemis le trouveront tôt ou tard. Plutôt que de fuir, il a choisi de les attendre et de les combattre. Il a disséminé quelques pièges mortels qui lui permettront de se débarrasser des intrus, ou en tout cas de les déstabiliser suffisamment pour lui laisser le temps de les abattre ou, en dernier ressort, de fuir à nouveau. Gaëtan, terrifié, ne peut avoir confiance en personne et est incapable de réfléchir objectivement. Il s'est enfermé dans son délire paranoïaque, croyant que Cyprien Balam possède des espions dans toutes les villes et tous les villages de France. Seul un visage amical ou quelques paroles bien senties sauraient le faire revenir à la raison.

Gaëtan fait sans cesse le gué derrière la fenêtre d'une chambre du premier étage, un fusil de chasse à la main. Dès qu'une personne approche, il lui tire dessus, sans même chercher à savoir de qui il s'agit. À partir de ce moment, il va changer d'emplacement et passer par plusieurs étapes, à moins que les héros ne parviennent à l'arrêter :

- ▶ Il quitte la chambre du premier étage et descend les escaliers, le tromblon à la main.
- ▶ Il tire à travers une fenêtre du salon sur la première cible qu'il voit passer.
- ▶ Il se dirige vers la cuisine et ouvre une trappe dans le sol.





### Molosse

**Apprenti** : Corps 2/8, Combat 2/8 (morsure 4/8), Esprit 2/8 (vigilance 3/8), Social 2/8, PV 9, BD 0, Enc 0

- ▶ Il descend dans le cellier et passe à travers une porte secrète qu'il a préalablement ouverte.
- ▶ Il court dans l'ancien tunnel de contrebande qui débouche dans la grange.
- ▶ Il active le tracteur qu'il a trafiqué et piégé avec un jerrican d'essence.
- ▶ Il monte à l'échelle jusqu'au premier étage de la grange où il a une vue parfaite sur la cour de la maison. Il bénéficie d'un bon couvert et a en poche une douzaine de cartouches.

Les héros ignorent, normalement, qui leur tire dessus. Ils peuvent supposer que plusieurs individus se cachent dans la maison, et c'est bien ce que Gaëtan veut leur faire croire. Dans ce cas, un assaut, direct ou non, est envisageable, et c'est là qu'interviennent les pièges posés par Gaëtan.

### Les fenêtres du rez-de-chaussée

Des boccas de verre ont été placés en hauteur et sont reliés à des fils attachés aux poignées des fenêtres. Dès qu'une fenêtre est ouverte, les boccas tombent et se brisent, répandant sur le sol deux produits chimiques communs qui, en se mélangeant, produisent l'équivalent d'un gaz lacrymogène dans toute la pièce (**Virulence** : [2]) qui, si le jet de **Constitution** est raté, provoque une irritation pendant 5 rounds qui se traduit par une augmentation de [+1] de la difficulté de tous les jets.

### La porte d'entrée

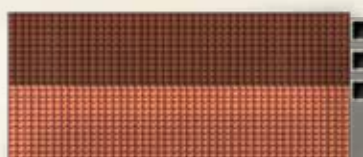
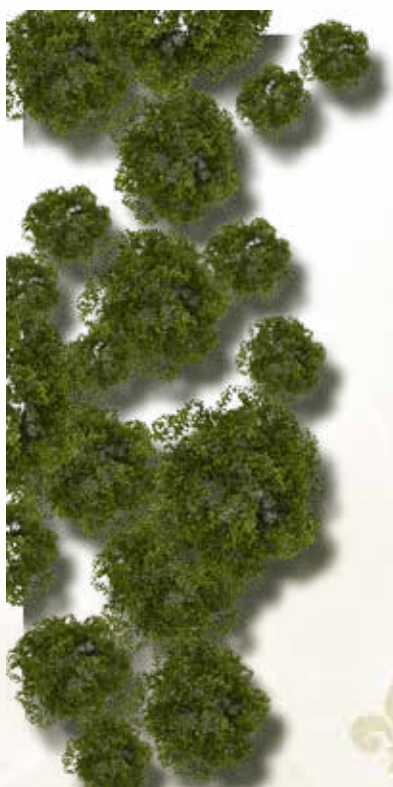
Une bombe artisanale fabriquée à partir d'engrais et de produits chimiques communs est reliée à la porte. Dès que celle-ci s'ouvre, une mèche courte active la bombe qui dévaste la pièce et cause 10 points de dégâts à toute personne se trouvant jusqu'à 3 mètres de la porte. Un jet réussi d'**Esquive (explosion)** permet cependant d'éviter le souffle et les débris.

### L'arrière de la maison

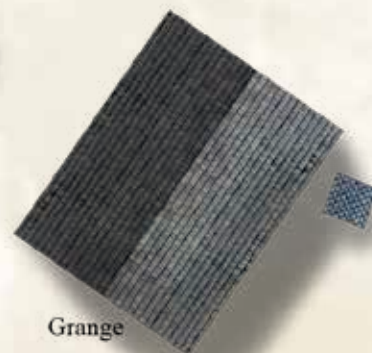
Une porte donne sur la cuisine où sont enfermés les deux chiens de garde de la propriété. Ils sont d'ordinaire nourris par un fermier local et ont leur niche près de la grange. Toute personne qui pénètre dans la cuisine et qui n'a pas un visage connu devient la cible des deux molosses.

### Les chambres du premier étage

La porte d'une chambre est fermée à clé. Derrière se trouve, dans l'ombre d'une armoire, un mannequin tenant en joue la porte avec un tromblon. Il faudra réussir un jet de **Vigilance (observation)** [2] pour se rendre compte immédiatement qu'il s'agit d'un mannequin et



Ferme



Grange



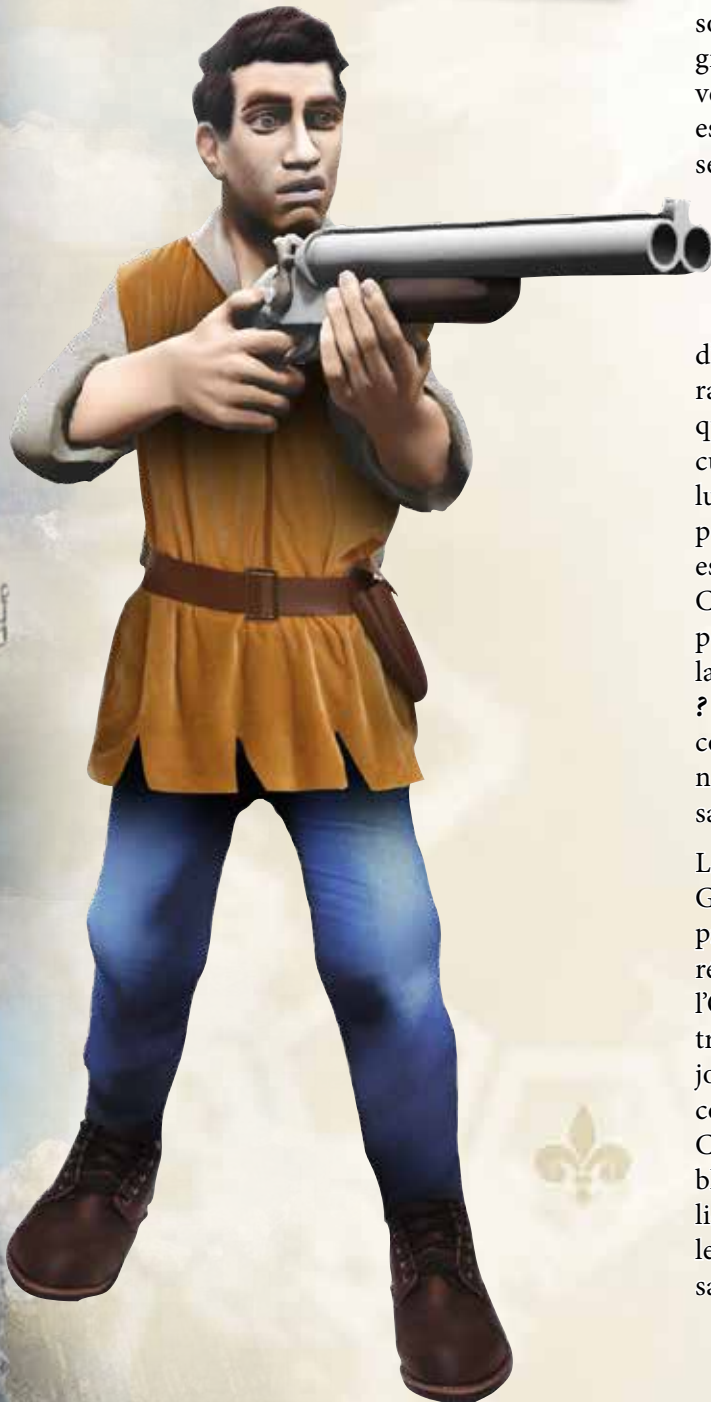
non d'une personne menaçante.

### **Le tunnel de contrebande**

Le tunnel a deux ramifications, l'une débouchant dans la grange et la seconde se dirigeant vers la forêt. Cette dernière est fermée par une porte qui, lorsqu'on l'ouvre, déclenche le tir d'une vieille arbalète (dégâts 6). Un jet d'**Esquive (tir)** [2] devra être réussi afin de pouvoir éviter le carreau.

#### **Gaëtan Poussain**

**Apprenti** : Corps 2/8, Combat 2/8, Esprit 2/8 (jeux d'argent 3/8, trouver des indices 3/8), Social 2/8 (stagiaire parfait 3/8), PV 7, BD 0, Enc 0



### **La grange**

La porte de la grange est fermée de l'intérieur, barrée par une planche. Si Gaëtan est parvenu jusque-là et a démarré le tracteur, toute personne qui approche de la porte voit le véhicule lui foncer dessus. Il lui faudra réussir un jet d'**Esquive** [2] pour éviter de subir 7 points de dégâts dus à l'impact. Le tracteur roule sur une dizaine de mètres et s'encastre dans un arbre puis, un round plus tard, la mèche qu'a allumé Gaëtan met feu au jerricane d'essence qui fait exploser le véhicule dans une gerbe de feu, occasionnant 13 points de dégâts à toute personne se trouvant dans un rayon de 6 mètres.

### **Gaëtan se révèle**

Si la scène s'achève sur la sortie du tracteur et son explosion dans la cour, Gaëtan sort de la grange et met en joue l'un des héros (un Sans-ventre est généralement choisi en priorité !). Il est prêt à tout pour s'en sortir, quitte à abattre ses adversaires un à un.

Si les héros cherchent à parler avec Gaëtan, ils ne recevront aucune réponse, puisqu'il ne pourra pas les entendre. Ses mouvements incessants dans la ferme et la poussée d'adrénaline qui le dirige l'empêchent d'avoir un raisonnement rationnel, en tout cas jusqu'à ce qu'il se retrouve dans la grange ou qu'il soit acculé. À partir de ce moment, les héros peuvent lui parler et utiliser des compétences sociales pour le calmer ou le persuader. Son attitude est **hostile**, il ne sera pas aisé de le raisonner. Cependant, la présence de Laure Vincent fait passer son attitude à **méfiant**. Si un personnage lance la phrase « **Vous avez appris la nouvelle ?** », Gaëtan cesse subitement d'être agressif et comprend que ceux qu'il prenait pour ses ennemis sont en réalité les contacts de l'Organisation.

Lorsque la situation est revenue au calme, Gaëtan se détend et reprend ses esprits – la présence de Laure peut d'ailleurs aider à son rétablissement. En présence des envoyés de l'Organisation, il révèle les raisons de son retranchement dans la ferme de son ami. Trois jours auparavant, il a surpris par hasard une conversation téléphonique entre son supérieur, Cyprien Balam, et un certain Moloch. Il semblait être question d'un échange devant avoir lieu dans un restaurant, mais il n'en a pas saisi le nom et n'a pas entendu la date. Tout ce qu'il sait, c'est qu'un « artefact » doit être échangé.



Un peu plus tard, il s'est introduit dans le bureau de son supérieur pour y trouver plus d'informations mais a été surpris par un garde et s'est échappé. Il a eu si peur d'être attrapé qu'il s'est enfui et n'a pu, faute de moyen de communication, contacter l'Organisation.

## Rendez-vous 2, le retour

Dans ce second acte, les héros cherchent à obtenir la date et le lieu de la transaction entre Moloch et Balam. Une fois ceux-ci découverts, ils peuvent s'y rendre et découvrent la nature de l'artefact. Mais dans l'ombre veille un individu qui espère bien s'en saisir.

Les héros ont à leur disposition plusieurs moyens de parvenir à trouver les informations qui leur manquent, soit le moment et le lieu de la transaction, et, accessoirement, la nature de l'artefact. S'ils veulent obtenir un maximum d'informations, les héros peuvent bien sûr recourir à toutes les méthodes, mais ils augmentent par conséquent les risques de se faire prendre.

### Monsieur Balam

La méthode la moins dangereuse consiste à suivre Balam dans ses déplacements. Celui-ci évolue généralement entre son domicile et son lieu de travail, ne laissant que peu – voire pas du tout – de temps aux loisirs personnels. Il quitte sa résidence à 8h00 et arrive à son bureau vers 8h30 pour le quitter à 12h00. Il prend ensuite son repas dans un restaurant chic du centre-ville et reprend son service à 13h30. Enfin, il quitte les lieux entre 19h00 et 20h00 puis se couche aux alentours de 22h00 pour être frais et dispo dès le petit matin. Dans ses déplacements, il est accompagné de deux gardes du corps qui officient de 8h00 à 20h00 et prennent ensuite congé de leur employeur, à moins qu'il ne leur demande de rester ou qu'il les convoque via un appareil qu'il porte toujours sur lui. Le chauffeur travaille quant à lui lorsque Balam réclame sa présence, soit pour ses déplacements professionnels et entre son domicile et son bureau. Le Comploteur pourra réclamer de la part des joueurs des jets opposés de **Discrétion (filiation)** s'ils suivent Balam.

La seconde méthode, plus discrète, permet d'obtenir toutes les informations dont les hé-

ros peuvent avoir besoin. À l'aide de quelques jets de **Crochetage** et de **Recherche**, ils trouveront au domicile et au bureau de Balam tout ce qu'ils désirent savoir à propos de l'artefact et de la transaction – et peut-être même plus. En fonction des pouvoirs qu'ils détiennent, les héros pourront utiliser de nombreuses façons de s'infiltrer dans ces lieux : manipuler l'esprit d'un individu, charmer un garde, mener des observations à travers la matière, etc.


La troisième méthode est la plus dangereuse et certainement la plus douloureuse pour Balam. Des héros peu regardants sur la discrétion et l'éthique pourraient vouloir kidnapper leur cible pour la faire parler. Si cette option est choisie, il est possible qu'ils aient à se battre et à mettre en place un guet-apens. Le Comploteur pourra demander aux joueurs des jets de **Discrétion (se cacher)** et de compétences sociales, comme **Éloquence (intimidation)**. Balam ne révélera que peu de choses, c'est un agent difficilement influençable qui ne connaît que peu de choses des secrets des Manufactures Graff. Néanmoins, il connaît tout de **Aventures et explorations**, tout jusqu'au plus secret des projets et jusqu'au moindre code d'accès.

Si les héros parviennent à obtenir le dossier sur la **Saga du prêtre Jean** au domicile de Balam et le lieu et la date du rendez-vous dans son bureau en utilisant l'option de l'infiltration et de la discrétion, gratifiez-les de 1 xp collectif pour leurs efforts.

### Résidence Balam

Cyprien Balam vit dans un hôtel particulier du quartier Morand. Son chauffeur et ses deux gardes du corps résident quant à eux dans des appartements du quartier, à moins de cinq minutes à pieds. Le logement de Balam occupe trois étages dont le premier est dévolu au majordome qui réside en permanence dans la demeure et aux trois autres membres du personnel qui s'occupent des affaires de Balam de 9h00 à 20h00. De 21h00 à 7h00, la société de gardiennage SécuritéFrance effectue des patrouilles constantes en calèche. Celle-ci passe devant l'hôtel particulier toutes les douze minutes environ. Deux caméras extérieures sont disposées au-dessus de la porte d'entrée afin d'identifier les visiteurs et au-dessus du garage où demeure la calèche de Balam.

La serrure de la porte est un système 3 étoiles et peut être ouverte en réussissant un jet de



**Crochetage (serrures mécaniques) [3].** Les fenêtres et la porte d'entrée sont reliées à un système d'alarme silencieuse assez simple qui s'active au bout d'une minute et dont le boîtier de commande se trouve à côté de la porte. Un jet de **Crochetage (serrures électroniques) [1]** – et la possession de l'outil adéquat – ou un jet de **Techniques (électronique) [2]** – et quelques outils basiques – permettent d'éteindre l'alarme. Si celle-ci s'active, une calèche de SécuriFrance se rend sur les lieux en 1d10 minutes tandis qu'un appel téléphonique vérifie que l'alarme ne s'est pas déclenchée par erreur.

L'appartement est meublé avec goût, sans signe ostentatoire de richesse ni fioriture telle que tableau, vase et bibelot. De nombreux livres d'art et d'histoire aménagent les bibliothèques et des journaux sont répandus sur une table basse. Un écran plat de grandes dimensions est encastré dans un mur du salon du deuxième étage et permet, outre le visionnage d'émissions de télévision, de contrôler l'ensemble des équipements électroniques de la maison : contrôle des caméras de sécurité, de la température ambiante, des denrées périssables, de la musique, des verrous de la maison, etc.

Le majordome n'a rien d'un garde du corps, c'est un homme d'une cinquantaine d'années dont la spécialité est la bonne tenue d'une maison. Menacé, il n'opposera aucune résistance et cherchera avant tout à se cacher ou fuir la demeure afin de prévenir les autorités.

Balam occupe un poste important qui l'intéresse réellement même s'il est plus attiré par le salaire et les avantages en nature que par les desseins de l'entreprise. Il rechigne à s'entourer de gardes du corps permanents et de s'équiper d'un système de sécurité très perfectionné. Selon lui, une débauche de technologie et d'hommes de main ne servirait qu'à attirer l'attention sur lui. Cependant, il s'est attribué, de manière tout à fait officieuse, un clone de sécurité qu'il dissimule dans une alcôve secrète du deuxième étage, située à côté de l'escalier menant au troisième. Le clone est maintenu en sommeil et peut être activé par commande vocale via des micros dispersés dans la maison ou par une commande de l'écran du salon.

#### Clone de sécurité

**Compagnon :** Corps 4/7, Combat 4/7, Esprit 2/7, Social 2/7, PV 15, BD 1, Enc 1

**Mutation :** Coup puissant 2.

Le bureau, la chambre et la salle de bain privée de Balam se trouvent au troisième étage. Le bureau, d'apparence moderne, contient un ordinateur et plusieurs étagères sur lesquelles sont entassés livres et dossiers. Réussir un jet de **Recherche (fouille) [2]** dans le bureau permet de trouver un dossier classé parmi d'autres qui contient des photographies et des pages de texte concernant la *Saga du prêtre Jean*, quelque chose qui n'a pas grand-chose à faire au milieu de romans.

Les héros ne trouveront dans la maison aucun autre indice reliant Moloch et Balam. Seul le dossier sur la *Saga du prêtre Jean* peut être trouvé et doit mettre la puce à l'oreille des joueurs. S'ils font des recherches à ce sujet, ils obtiendront au mieux les informations trouvées chez Balam.

## Aventures et explorations

La société *Aventures et explorations*, sise dans le quartier industriel de Vésia, en bordure de la Saône, est une entreprise dédiée au voyage virtuel. Elle emploie près de cinquante personnes sur un site assez vaste composé de deux bâtiments principaux. L'accès y est très réglementé et passe forcément par une guérite contrôlant les identités via un lecteur de badge personnel. Une fois les identités confirmées, les deux gardes de faction ouvrent la porte grillagée coulissante qui donne accès au site. Le complexe est entouré d'un grillage solide de trois mètres de hauteur et des caméras de sécurité sont disposées à chaque coin des bâtiments. Les visiteurs autorisés sont forcément accompagnés par un gardien. De nuit, les bâtiments sont éclairés sur leurs façades tandis que deux patrouilles, composées d'un garde et d'un berger prussien, font des rondes toutes les 30 mi-

#### Gardien d'Aventures et explorations

**Apprenti :** Corps 2/8, Combat 2/8 (bagarre 3/8), Esprit 2/8 (vigilance 3/8), Social 2/8, PV 7, BD 0, Encaissement 0

**Équipement :** matraque électrique, badge d'identification

#### Berger prussien

**Apprenti :** Corps 2/8, Combat 3/8 (morsure 4/8), Esprit 2/8 (vigilance 3/8), Social 1/8, PV 9, BD 0, Encaissement 0

nutes et contrôlent les portes des bâtiments.

Les deux bâtiments sont divisés par spécialités : administration, logistique (A) et voyage (B). Celui où travaillait Gaëtan Poussain – et où Cyprien Balam a son bureau – est le bâtiment nommé A. Celui-ci compte deux portes, une dédiée au personnel et une plus grande destinée aux cargaisons. La seconde ne peut être ouverte que de l'intérieur et donne sur un quai de chargement. La première est quant à elle hautement sécurisée puisqu'elle ne s'ouvre qu'après une reconnaissance faciale et palmaire des individus.

### *Le bâtiment A*

Ce bâtiment est celui qui compte le moins de personnel puisqu'une dizaine de personnes seulement y travaille. Ce bâtiment possède en sous-sol un entrepôt et un laboratoire d'étude des pièces archéologiques et autres reliques découvertes lors de voyages et de fouilles. Le rez-de-chaussée est composé de bureaux administratifs, de la salle de sécurité et d'une salle de réunion. Enfin l'étage supérieur est consacré au bureau de Balam. Il revient au Completeur de déterminer les éléments de sécurité à l'intérieur et à l'extérieur des bâtiments.

Si les héros tentent de pénétrer par effraction dans un lieu sécurisé, réclamez-leur un jet de **Crochetage (serrures mécaniques)** [3] s'ils veulent ouvrir des portes, de **Techniques (électroniques)** [3] s'ils veulent pirater un circuit électronique ou de **Techniques (informatique)** [3] s'ils veulent pirater un ordinateur et avoir accès à des dossiers ou des systèmes du bâtiment, comme le contrôle anti-incendie, l'ouverture et la fermeture des portes ou encore les alarmes. Les zones hautement sécurisées augmentent de [+1] la difficulté de tous les jets de compétence destinés à s'infiltrer dans ces lieux.


La salle de sécurité est quant à elle protégée par un code d'accès à six chiffres mais un décodeur et la compétence **Crochetage (serrures électroniques)** [3] sont suffisants pour ouvrir la porte discrètement. Les ordinateurs de cette salle donnent accès à tous les systèmes de sécurité du bâtiment : caméras dans toutes les pièces et tous les couloirs, verrous magnétiques, alarmes et système anti-incendie. Depuis cette salle, un personnage peut avoir accès à tous les systèmes en réussissant un jet de **Techniques (informatique)** [2]. La salle de sécurité est en permanence occupée par deux gardiens plus ou moins motivés par leur travail.

Le bureau de Balam est rempli de dossiers concernant les activités de l'entreprise. A priori, rien de sensible ne peut y être découvert, mais en réussissant un jet de **Recherche (fouiller)** [2], un personnage peut trouver, dans l'agenda de Balam, perdu sous des tonnes de paperasse, le nom de Moloch écrit sur une page. D'autres mots sont griffonnés sur la page qui indique le jour du rendez-vous : L'arbalète, 21h00.

Un personnage qui obtient une **MR 2** au moins découvre un interrupteur sur le côté d'un grand meuble métallique accueillant une multitude de dossiers. En appuyant dessus, le meuble pivote et donne accès à un étroit ascenseur. Deux boutons permettent de descendre dans les fondations du bâtiment ou de remonter dans le bureau. Quelques mètres plus bas, l'ascenseur donne sur une pièce blanche qui comporte uniquement une porte hermétique sécurisée. La porte ne s'ouvre que si une batterie de tests s'avère concluante : reconnaissance faciale, palmaire, vocale et génétique permettent de contrôler l'identité de Balam, seule personne habilitée à emprunter cette porte. La zone qui se trouve derrière n'a rien à voir avec l'épisode en cours mais peut être développée par le Completeur s'il le désire. Il s'agit d'un lieu hautement sécurisé dans lequel sont étudiés et entreposés des artefacts récupérés pour les Manufactures Graff. On y trouve des installations très modernes et des équipements sophistiqués. De nombreux drones et clones de sécurité gardent nuit et jour les lieux. Des héros débutants ne devraient pas y avoir accès mais pourraient cependant s'interroger sur la présence d'un tel arsenal de sécurité. Des héros expérimentés pourraient en tenter l'exploration.

### *Le bâtiment B*

Ce bâtiment est un large entrepôt divisé en plusieurs salles, chacune dédiée à une partie du monde. Les clients sont plongés virtuellement dans des salles les immergeant en 4D dans le pays qu'ils souhaitent explorer. Le climat y est également retranscrit et accentue la sensation d'immersion par le biais d'appareils simulant la température, l'humidité, le vent et les sons. D'autres salles, plus intimes, permettent de s'allonger dans un fauteuil et de partir en tour operator, un programme dans lequel un Mental doté du pouvoir Illusion fait voyager ses clients dans le pays de leur choix. Un petit bureau à part, dans lequel de vieilles cartes d'explorateurs tapissent les murs en guise de décoration, présente un secrétaire permettant d'afficher



une carte virtuelle. Avec un jet de **Techniques (informatique)** [3], les héros peuvent avoir accès à un dossier contenant des images de personnes célèbres, visiblement en vacances aux quatre coins du globe. En y mettant les moyens, il apparaît que la société Aventures et Explorations permettrait à quelques privilégiés d'effectuer de véritables séjours.

## mbuscade à L'arbalète

Le rendez-vous entre Balam et Moloch a lieu deux jours après que les héros ont retrouvé Gaëtan Poussain. Le lieu choisi par l'antiquaire est un restaurant populaire, L'arbalète, situé dans le quartier de la Guillotière dont les rues étroites sont pleines de boutiques de produits exotiques et où l'on peut croiser de nombreux étrangers principalement originaires des colonies françaises. Le restaurant a été construit vers 1940 dans les locaux d'une papèterie ayant déposé le bilan. Le rez-de-chaussée est vaste et accueille souvent une soixantaine de personnes quand vient l'heure du déjeuner ou du dîner. Des poutres et des piliers de chêne ont été ajoutés et supportent le second étage qui fait le tour du restaurant et laisse au centre un espace vide donnant sur le rez-de-chaussée. La clientèle est populaire et bruyante, et les produits plutôt communs.

### Moloch

Si les héros se mettent en quête d'informations sur le mystérieux Moloch, ils ne trouveront rien de véritablement exploitable. Pour obtenir le moindre renseignement, ils doivent poser les bonnes questions aux bonnes personnes, compulsent coupures de journaux et autres sources d'informations et réussir un jet d'**Enquête** [4]. Une réussite indique que Moloch est le pseudonyme d'un antiquaire français. Avec une **MR 1**, les héros apprennent qu'il vivrait quelque part dans les environs de Paris et qu'il aurait de nombreuses relations dans les quartiers populaires de Lyon. Avec une **MR 2** au moins, ils obtiennent son profil psychologique : sûr de lui, légèrement paranoïaque, curieux, amateur de bonne cuisine, intéressé par l'argent mais pas par le pouvoir.

Moloch est un habitué du quartier puisqu'il y retrouve souvent les malandrins qu'il emploie pour ses basses besognes. Dans ces rues pavées étriquées, il se sent chez lui et n'a peur de personne. C'est pourquoi il ne se rend à L'arbalète qu'accompagné de Firmin, son garde du corps, un quarantenaire large d'épaules qui porte sur son bras droit un tatouage de bagnard. Tous deux arrivent une demi-heure en avance et s'installent à une table ronde, dans un coin du restaurant.

Balam quitte son domicile à 20h30 avec son chauffeur et trois gardes du corps. Il arrive à l'heure convenue au restaurant, laisse son chauffeur à l'extérieur et entre avec trois de ses hommes de main. Leur consigne est de protéger avant tout la vie de leur employeur, toute autre considération est à exclure à moins d'un ordre contraire.

L'arbalétrier a suivi Moloch et s'est installé au premier étage, dans un coin sombre, près du balcon offrant une vue plongeante sur la table de sa cible. Il est arrivé sur une moto élégante qu'il a garée dans une ruelle, proche de la porte donnant sur la cuisine du restaurant. Sa mission est simple : voler l'artefact et fuir par la fenêtre. Pour ce faire, il utilise une arbalète de poing pliable et un carreau dont l'extrémité déploie une pince. Une cordelette, attachée au carreau, permet de récupérer l'objet agrippé. Cet agent du MLM interviendra immédiatement au moment où l'artefact sera dévoilé. S'il n'est pas le premier à prendre cette initiative, il ne prendra pas le risque de perdre l'effet de surprise et improvisera en fonction de la situation.

Les héros entrent en scène au moment où ils l'ont décidé et en fonction des indices qu'ils ont pu obtenir. Ils pourront discrètement trouver refuge au milieu de la foule d'ouvriers et d'artisans qui viennent se restaurer ou prendre un verre. Le Completeur devra bien sûr improviser en fonction de la méthode d'action choisie par les héros mais jusqu'à ce qu'ils agissent, voici comment se déroule la transaction :

- ▶ Balam rejoint Moloch à sa table et s'installe, entouré de ses trois sbires. Les deux hommes échangent quelques banalités puis Moloch sort une valise qu'il pose sur la table. Il l'ouvre et en sort un épais volume enveloppé dans un tissu ocre.
- ▶ L'arbalétrier tire depuis le premier étage et attrape le livre au moyen d'un carreau à pince. Il remonte rapidement sa prise et se dirige vers une fenêtre proche qu'il a ouverte

au préalable. Il saute sur le toit d'une calèche utilitaire et file vers sa moto. Il met le livre dans un sac qu'il place en bandoulière puis démarre son engin et file à travers les ruelles.

- ▶ Pendant ce temps, Moloch devient blême sous l'effet de la surprise. Firmin, son garde du corps, lui suggère de partir. Balam, rageur, se lève brusquement en faisant tomber sa chaise et sort un pistolet de sa poche intérieure. Moloch panique et tente de fuir mais Balam l'abat dans le dos en lui crachant quelques mots : « Tu m'as déçu pour la dernière fois, Moloch ! » Deux gardes du corps pressent leur patron vers la sortie du restaurant tandis qu'un autre leur ménage un passage et va prévenir le chauffeur.
- ▶ La Gendarmerie Royale est prévenue et arrive en une dizaine de minutes. Les agents ne peuvent que constater le décès de Moloch et prennent la déposition des rares individus qui n'ont pas déguerpi par peur de devoir être interrogés par les autorités.

Les événements se déroulent comme ci-dessus si les héros n'accomplissent aucune action particulière, ce qui est sans doute peu probable. S'ils parviennent à s'emparer du livre avant que l'arbalétrier ne s'enfuit à travers les rues de Lyon, ils gagnent 1 xp. Si en revanche l'arbalétrier réussit à mettre les voiles, avec ou sans le livre, ils peuvent se lancer à sa poursuite avec les moyens à leur disposition. Dans ce cas, le Comploter peut leur faire jouer la scène suivante.

## Poursuite à l'arbalète

Cette scène optionnelle a lieu si l'arbalétrier parvient à s'enfuir avec le livre et si les héros se lancent à sa poursuite. Le but de l'arbalétrier est uniquement de semer ses poursuivants, il ne les attaquera pas de front. S'il est capturé, il fera son possible pour négocier sa fuite et évitera autant que possible le combat. Il pourra faire usage de son pouvoir psychique **Provoquer la frayeur** s'il ne se retrouve pas contre trop d'adversaires en même temps.

La poursuite se déroule en deux séquences de trois phases chacune. Durant la première séquence, l'arbalétrier se déplace à moto dans les ruelles du quartier de la Guillotière. Il évite de prendre des risques inconsidérés si ses poursuivants se trouvent

### **L'arbalétrier**

Il porte un déguisement d'ecclésiastique et cache une arbalète de poing à son bras droit. C'est un Mental qui utilise son pouvoir psy pour faciliter sa fuite.

**Compagnon** : Corps 3/7 (discrétion 4/7, pilotage de moto 4/7), Combat 3/7 (arbalète 5/7), Esprit 3/7 (vigilance 4/7), Social 3/7 (déguisement 4/7), PV 15, BD 1, Enc 1, PP 5

**Pouvoir Psy** : Provoquer la frayeur 3

**Équipement** : arbalète de poing, carreaux, carreau à pince, besace

au moins à portée courte. Dans la seconde séquence, il s'engage sur la route de la Guillotière, une grande avenue surélevée où circulent beaucoup de véhicules. Il prend alors plus d'assurance et peut, cette fois-ci, prendre des risques pour semer ses poursuivants.

Si les héros ne sont pas parvenus à rattraper l'arbalétrier au bout de la troisième phase de la seconde séquence, un véhicule motorisé de la Gendarmerie Royale les prend en chasse, augmentant automatiquement de [+1] la difficulté de leurs jets. Le Comploter devra prendre des mesures pour ralentir les héros et faire en sorte que l'arbalétrier s'enfuit.



## Séquence 1 : quartier de la Guillotière

L'arbalétrier enfourche son véhicule, cale son sac en bandoulière et met le contact. On estime qu'il démarre au moment où les héros sont prêts à se lancer à sa poursuite :

- ▶ **Phase 1** : la distance qui sépare les deux groupes est d'environ cinquante mètres, soit une portée moyenne. Le Comploteur vérifie l'écart de vitesse, sachant que la catégorie de vitesse de la moto de l'arbalétrier est moyenne. Une fois le véhicule démarré, il s'engage dans une ruelle étroite. Il ne prend actuellement aucun risque et le Comploteur demande aux joueurs s'ils choisissent cette option. Puis les jets de dés sont effectués et le résultat est vérifié.
- ▶ **Phase 2** : la moto s'engage dans une rue plus large encombrée de charrettes, de passants déambulant sur le trottoir, de caisses et de cartons. La difficulté des jets est augmentée de [+1].
- ▶ **Phase 3** : l'arbalétrier emprunte une rue latérale où circulent des calèches utilitaires qui empruntent la voie d'insertion montant jusqu'à la route de la Guillotière.

## Séquence 2 : route de la Guillotière

La moto de l'arbalétrier est enfin arrivée sur la route de la Guillotière. C'est une large avenue bordée de lampadaires en fer forgé et équipée de panneaux indiquant les sorties et les directions des quartiers voisins. Des véhicules y circulent jour et nuit, quoique moins nombreux une fois le soleil couché. L'avenue est coupée en deux par une voie de tramway et des îlots espacés de 200 à 400 mètres où s'arrête l'engin pour laisser les passagers monter et descendre.

Dans cette séquence de poursuite, l'arbalétrier prendra des risques pour semer rapidement ses poursuivants. Pour la première phase, il prend un seul risque, puis en ajoute un aux phases suivantes s'il n'est toujours pas parvenu à les distancer. Pour augmenter ses chances de réussite, il utilise son arbalète à répétition pour tirer sur ses poursuivants, ce qui occasionne pour lui un risque supplémentaire. Le Comploteur peut considérer que l'arbalétrier s'est enfui si la distance qui le sépare des héros est au moins extrême. En revanche, il est rattrapé s'ils sont à portée.

## Épilogue

En fonction des situations, l'épisode peut se clore de multiples façons. Les héros ont-ils récupéré le livre ? L'arbalétrier a-t-il réussi à s'enfuir ? Ou l'ont-ils interrogé ? Que font-ils de tous les éléments qu'ils ont pu obtenir ?

- ▶ **Le livre a été récupéré** : les héros peuvent le lire mais il est écrit dans un dialecte ottoman du XIIe siècle, il leur faudra donc parler cette langue ou trouver un traducteur. Ils peuvent également le transmettre à l'Organisation qui s'empressera de le traduire et ne leur dévoilera aucun secret. Ils ne peuvent apprendre que les récits des voyages de Zacharia Kemal, notamment le mythe du royaume du prêtre Jean (cf. encart dans la partie 1).
- ▶ **L'arbalétrier a été capturé** : s'il est en vie après la poursuite, les héros peuvent l'interroger et apprendre qu'il travaille pour le Possédeur, un haut dirigeant du MLM, et que sa mission ne consistait qu'à dérober le livre. Les héros peuvent le tuer et effacer les traces de leurs méfaits, le libérer (auquel cas, son attitude future sera méfiante) ou le laisser entre les mains de l'Organisation (qui ne révèle pas ce qu'elle en fera). En fonction des pouvoirs qu'ils possèdent, les héros peuvent lire ou reprogrammer son esprit, le contrôler ou le posséder pour qu'il se rende à son rendez-vous avec son employeur, etc.
- ▶ **Le livre a disparu** : le MLM est maintenant en possession du livre, ce qui lui offre un avantage tactique sur ses adversaires dans sa recherche du royaume du prêtre Jean. Le Possédeur va certainement utiliser les révélations découvertes dans le livre pour s'appropriier les richesses et artefacts qu'il pense trouver en suivant les indications du livre.

Un épisode écrit par Sébastien Duraffourg & Michaël Carré

Relecture par Michaël Carré, Thomas Bolusset & Sébastien Duraffourg

Mis en page par Philippe Christin

Illustrations par Philippe Christin